

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai acuan sehingga aplikasi *mobile* panggilan darurat medis untuk penyandang tuna rungu menggunakan metode *UCD* ini diusulkan dalam penelitian ini.

Penelitian yang berjudul *Sosphone: A Mobile Application For Emergency Calls* (Paredes *et al.*, 2014). Dalam penelitian ini dikembangkan prototype aplikasi panggilan darurat untuk penyandang disabilitas (tuna rungu) dan orang tua, dalam penelitian dijelaskan bahwa orang tua dan tuna rungu sulit untuk menghadapi keadaan darurat karena keterbatasan dalam berkomunikasi melalui panggilan telepon.

Penelitian yang berjudul *Desain Aplikasi Mobile Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Anak Dengan Gangguan Pendengaran* (Robi'in, 2016), dalam penelitian ini penulis merancang aplikasi *mobile* multimedia pembelajaran bahasa Indonesia yang cocok dengan anak dengan gangguan pendengaran sehingga mereka lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan disekolah.

Penelitian yang berjudul *User-Centred Design with Visually Impaired Pupils: A Case Study of a Game Editor for Orientation and Mobility Training* (Mattheiss *et al.*, 2017), dalam penelitian ini penulis membuat sebuah game untuk pelatihan orientasi dan mobilitas untuk penyandang tuna netra menggunakan metode *UCD*.

Penelitian yang berjudul *Design and Evaluation Of A User-Centered Interface To Model Scenarios On Driving Simulators* (Bhatti *et al.*, 2015) meneliti

tentang skenario pemodelan pada simulator mengemudi menggunakan metode *UCD*.

Penelitian yang berjudul *Accessible Options For Deaf People In E-Learning Platforms: Technology Solutions For Sign Language Translation* (Martins et al., 2015), menyajikan sebuah studi tentang solusi teknologi potensial untuk meningkatkan proses komunikasi bagi orang-orang tuna rungu dalam pembelajaran Platform melalui terjemahan *Sign Language (SL)*.

Penelitian yang berjudul *Design Mobile Application of Marriage Counseling on the Catholic Church with UCD and Wireframe Method* (Wardana, 2017), Makalah ini menjelaskan cara merancang konseling aplikasi seluler untuk Gereja Katolik menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* dan Wireframe. Ruang lingkup materi konsultasi adalah tentang persiapan pernikahan.

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian

No	Judul	Penulis	Masalah	Solusi
1	<i>Sosphone: A Mobile Application For Emergency Calls</i>	Paredes dkk (2014)	Bagaimana merancang aplikasi panggilan darurat tanpa harus adanya komunikasi audio	Prototipe aplikasi mobile yang dikembangkan untuk pengguna untuk membuat panggilan darurat menggunakan ikonografi sentuh antarmuka yang berjalan di ponsel layar sentuh
2	Desain Aplikasi <i>Mobile Multimedia</i> Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak dengan Gangguan Pendengaran.	Robi'in (2016)	Bagaimana merancang aplikasi <i>mobile multimedia</i> pembelajaran bahasa indonesia untuk anak dengan gangguan pendengaran	Metode perancangan meliputi empat fase utama yaitu analisis kebutuhan, desain dan pembuatan multimedia, pengujian multimedia, dan identifikasi reaksi <i>user</i> terhadap multimedia
3	<i>User-Centred Design with Visually Impaired Pupils: A Case Study of a Game Editor for Orientation and Mobility Training</i>	Mattheiss dkk (2016)	Bagaimana merancang studi editor game untuk pelatihan orientasi dan mobilitas bagi penderita tuna netra	Menggunakan metode <i>UCD</i> dengan meminta saran dari murid, guru dan pelatih mobilitas dengan menggunakan banyak metode, termasuk (kontesual) wawancara, focus group, (ideation) workshop, <i>gamestorming</i> , digital survey, <i>behavioral</i> observasi dan pengalaman sendiri
4	<i>Design And Evaluation Of A User-Centered Interface To Model Scenarios On Driving Simulators</i>	Bhatti dkk (2014)	Bagaimana merancang skenario pemodelan pada simulator mengemudi menggunakan metode <i>UCD</i>	Menghadirkan arsitektur yang berpusat pada pengguna di mana kita telah membagi antarmuka pemodelan <i>scenario</i> menjadi 3 <i>sub-interface</i> (<i>template builder</i> , <i>experiment builder</i> , <i>experiment interface</i>) berdasarkan <i>skill user</i>
5	<i>Accessible Options For Deaf People In E-Learning Platforms: Technology Solutions For Sign Language Translation</i>	Martins dkk (2015)	Bagaimana solusi teknologi potensial untuk meningkatkan proses komunikasi bagi orang-orang tuna rungu dalam pembelajaran melalui terjemahan <i>Sign Language</i> (SL).	Menyajikan daftar pilihan teknologi potensial untuk pengenalan, terjemahan dan presentasi <i>SL</i> (dan masalah potensial) melalui analisis teknologi, metode dan teknik bantu, dan akhirnya berkontribusi untuk pengembangan keadaan seni dan memastikan penyertaan digital orang-orang tuna rungu di <i>platform e-learning</i> .

Tabel 2.1 (Lanjutan). Perbandingan Penelitian

No	Judul	Penulis	Masalah	Solusi
1	<i>Design Mobile Application of Marriage Counseling on the Catholic Church with UCD and Wireframe Method</i>	Wardana dkk (2017)	Bagaimana cara merancang konseling aplikasi seluler untuk Gereja Katolik menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD) dan Wireframe	aplikasi ini dirancang berdasarkan 5 tahap: perlu mengidentifikasi, menentukan konteks penggunaan, menetapkan persyaratan, menghasilkan desain solusi, mengevaluasi desain dan implementasi sistem.